

JOGOS DE 8 BITS Por VÍTOR PEDRO

TIRO-NELES NÃO MEXE

Título: **INTERALIA CERIUS II**

QUEM pensava que em Cerius já reinava a paz, mude de ideias, porque a Atlantis resolveu continuar a aventura e pôr Rogor e seus companheiros novamente a dominar o planeta. Mil anos depois do planeta ter sido libertado dos ditos vilões, Rogor volta a viver graças ao seu companheiro Teriod e, como não podia fugir à regra de um tiro-neles, somos novamente chamados a intervir.

Interalia Cerius II não passa de uma escusada continuação de título. Mais uma vez temos outras opções em que pegar em qualquer 1943 fica muito acima deste jogo.

Para que não fiquem dúvidas da qualidade deste simulador(?), ficam aqui algumas características: 99 tiros (insuficientes), 50 barreiras protectoras e, para não serem tudo facilidades, a Atlantis

deu-nos um tempo limitado para a missão. De monstros aqui do Poço ainda não passaram o 1º nível, mas também pouco tentaram, porque I. Cerius II não vale esse sacrifício.



Convém salientar que neste quadro não existe colamento da screen. O único movimento visível a olho nu é o cashão que se encontra no canto do ecrã

Gênero: Tiro-neles
Gráficos: 8
Movimentos: 4
Dificuldade: 8

Conselho: Não fixam este nome, podem ter pesadelos!

5

Pokes & Dicas

As férias do Natal estão a bater à porta e, talvez por isso, começam a chegar ao Poço muitos mapas. Hoje temos **3** menos que três e ainda duas novas cartas do Soft Club, do Catujal.

«Olá, tudo bem! Somos mais uma vez o grupo Soft Club que escreve para o maravilhoso espaço que o jornal «A Capital» dedica todas as semanas aos jogos de computadores. Desta vez enviamos um mapa do «Cerius» que, embora não seja um jogo recente, desperta ainda muito interesse e outro do «Thing Bounces Back». Enviamos também algumas dicas onde o maior destaque vai, sem dúvida, para o novíssimo «World Championship Boxing Manager» que também explicamos quanto ao seu funcionamento.

WORLD CHAMPIONSHIP BOXING MANAGER - Aqui, nós somos um treinador de boxe, e tratamos todos os nossos assuntos num escritório onde podemos encontrar:

- Um ficheiro onde nos indica os contratos que fizemos com os nossos «boxers» (**CONTRACTS**).

- Ver a posição dos nossos «boxers» nos diferentes «Rankings» (**RANKINGS**) e os recordes dos nossos lutadores.

- Uma agenda onde podemos ver as lutas que se vão disputar nesta semana e na próxima (**FIGHTING DIARY**), os recordes dos nossos lutadores (**BOXERS RECORDS**), e as suas características (**BOXERS NOTES**).

- Um telefone onde nos vai permitir marcar encontros com outros treinadores e lutadores.

- No «office» temos ainda o «physio» e o «Gym»: No «physio» podemos observar as condições em que os nossos «boxers» se encontram e no «Gym» podemos treiná-los para eles melhorarem essas condições.

(Continua na página seguinte)

MAPA DE: **SOFT CLUB** **PARA:** **A CAPITAL**

©1990 SOFT CLUB

MAPA DE CERIUS

LEGENDA DO MAPA:

- TELETRANSPORTADORES
- PLATAFORMAS COM 2 CANHÕES
- PLATAFORMAS COM 40 TIROS E 3 BOMBAS
- PLATAFORMAS COM A ENERGIA DO MAPA
- CANHÕES QUE DISPARAM CONTRA NOS

CHAVES: DE ACESSO AO
2º NÍVEL: EXIT
3º NÍVEL: THRU

QUIA TV/A CAPITAL - XXIII

JOGOS DE 8 BITS

Por VÍTOR PEDRO

(Continuação da página anterior)

SFERICAL - Nós vamos controlar um mago através de vários quadros diferentes. A sua missão consiste em dirigir a esfera que se encontra presa no início até ao local assinalado com «IN». Para o fazer, deve ir construindo blocos vermelhos da modo a que a esfera não se perca por outros caminhos fatais. São de evitar as diversas criaturas que circulam no labirinto e lhe roubam uma determinada energia. Apanhe os cristais e pedras que serão úteis, como irá reparar. Os blocos amarelos não podem ser mudados. A tecla «ENTER» permite usar a sua magia.

Se acontecer que você veja que errou na estratégia, carregue em «R» para recomeçar o mesmo quadro, tenha em atenção o tempo que sobra para que a esfera comece a andar.

TECLAS - Q - Cima; A - Baixo; O - Esquerda; P - Direita.

SPACE + direcções - Construir ou retirar blocos.
ENTER - Magia; R - Recomeçar; IT - Pausa; F - Abortar.

OPÇÕES - 1 - Um jogador; 2 - Dois jogadores;
3 - Movimentos de treino; 4 - Códigos de acesso; 5 - Controlos (teclas ou «joystick»); 6 - Record da pontuação; 7 - Cor do fundo.

NIGHT RAIDER - Os controlos: Carregando nas teclas 1, 2, 3 e 4 tornamos, respectivamente, a vista da janela do piloto, engenheiro, navegador (mapa) e artilheiro traseiro. Para alternar entre o eixo e os controlos, premir a tecla «SPACE». Teclas: P - Pausa; L - (2 vezes) - lançar torpeda; O - Desatir; S - Ecrã de «status»; N - Subir; I - Disparar/Fogo; J - Descer; ZX - Esquerda/Direita.

Descolagem -
1 - Ligar as luzes do engenheiro.
2 - Escolher um tanque de combustível: Segmentos 1-3.

3 - Ajustar a mistura do combustível: Ríce para a descolagem e normal para o voo.

4 - Empurrar a alavanca de potência para o máximo.

5 - Colocar o «ARRESTER» em «UP».

6 - Certifique-se que o «WING LOCK» está preso.

7 - Ligue os motores acendendo «ON».

8 - Voltar ao ecrã do piloto carregando «1».

9 - Largar o travão carregando «4».

10 - Ao aproximar-se do fim do convés, levantar suavemente o nariz do «avião» com a tecla «L».

11 - Logo após largar do convés do «ARK ROYAL», voltar ao ecrã do engenheiro e ajustar a mistura do combustível e potência para valores médios. O «avião» parará de se abanar e conserva combustível. Fazer isto depressa ou o avião pode explodir!



Outros passos
1 - Entrando no ecrã do engenheiro, teclando «2».
2 - Ligar as suas luzes de aterragem «LANDING LIGHT».
3 - Reduzir a sua velocidade para menos de 175 mph.
4 - Veja que o seu altímetro leia entre 50 - 100 pés.
5 - Mantenha a descida e menos de 4 pés/segundo.
6 - Certifique-se que o nariz do avião esteja na

horizontal ou ligeiramente subido.

7 - Colocar a «Canding Gear» e o «Arrester» na posição «Down».

8 - Quando estivermos no ecrã do navegador usar os controlos para escolher o quadrante desejado.

9 - Com o «JOYSTICK» teclas mova o cursor para o local desejado e carregue fogo.

10 - No ecrã do piloto alinhe-se com o marcador que agora aparece na bússola, mostrando a direcção da sua trajectória. A tecla «SPACE» é

usada no ecrã do navegador para marcar destino e no ecrã do piloto para disparar.

Salada

E passamos agora a uma salada, mistura de

Pokes e Dicas:

HATE - Poke 53248, 14 - Vidas infinitas.

LIVE AND LET DIE - Poke 27261, 201 - Fu

Infinito

RENEGADE III - Poke 38459, 0 - Energia Infinita

Poke 38457, 0 - Energia Infinita. Poke 39086, 0

Tempo Infinito.

ROAD BLASTERS - Poke 56214,0 - Fuel Infinito.
ROBO COP - Poke 25917,0 - Vidas Infinitas.
Poke 25424,0 - Tempo Infinito. Poke 25795,0 - Não há pausa ao disparar. Poke 34039,0 - Mais velocidade.
TIME SCANNER - Teclado = O - Flipper direito; W - Flipper esquerdo; P - Abanar direita; O - Abanar esquerda; SPACE - Abanar frenas; M - Pausa.
AFTER THE WAR - Código da 2ª parte = 94556981.
THUNDERBROS - Códigos = 2ª parte RECOVERY, 3ª parte = ALOYSIUS 4ª parte = ANDERSON.
SATAN - O código da segunda parte é o seguinte: 01020304.
TITANIC - O código do 2º nível é SUSE.
POWER DRIFT (128 k) - Poke 47336,0 - Créditos Infinitos.
SAMMOON - Poke 35028,0 - Infinitos.
BUBBLE BOBBLE - Poke 43835,150 - Imunidade.
TUSKER - 38630,0 - Vidas Infinitas.
FORGOTTEN WORLDS - 30226,0 - Sem Infinitos.
CAPTAN TRUENO - O código da 2ª fase é 141084.
SALAMENDER - Poke 38498,0 - Imunidade.
TARGET RENEGADE - Poke 62765,0 - Mais velocidade.
ARKANOID DOH - Poke 37454,0. Poke 37485,165 - Vidas Infinitas.
GREEN BERET - Poke 40819,0 - n - n - Vidas. Poke 46195,201: POKE 49747,201 - Mais fácil.
P47 - Escrever ZEBEDEE nos «hi-scores» para vidas Infinitas.
TOI ACID GAME - Códigos = 2ª nível - 317, 3ª nível - 124, 4ª nível - 300.
MAZEMANIA - Poke 23490,0 - Vidas Infinitas.
Poke 23495,0 - Imunidade.
ASTRO MARINE CORPS - Teclando «CREEP» na tabela de recordes obtém-se vidas Infinitas e tempo Infinito.
CAPTAN SEVILHA - Código 2ª parte = 579527.
TOI ACID GAME - Carregador para vidas Infinitas: 60 Poke 65534,83, 70 LOAD™.
 Após esta saladinha bom temperada e saborosa gostaríamos de fazer uma pergunta a «A Capital»: Por que razão é que o top «Os 10 mais da semana» deixou de aparecer no vosso (nosso) suplemento dedicado aos jogos de computador? Após esta pergunta (crítica), a Softclub despede-se com um «oi brevíl»
 P.S.: Gostaríamos também de dizer a todos que estamos abertos a trocas de jogos, para o que temos cerca de 300 jogos, além de a todo o momento estarem a chegar mais novidades. Caso nos queiram escrever aqui vai a morada: SOFT

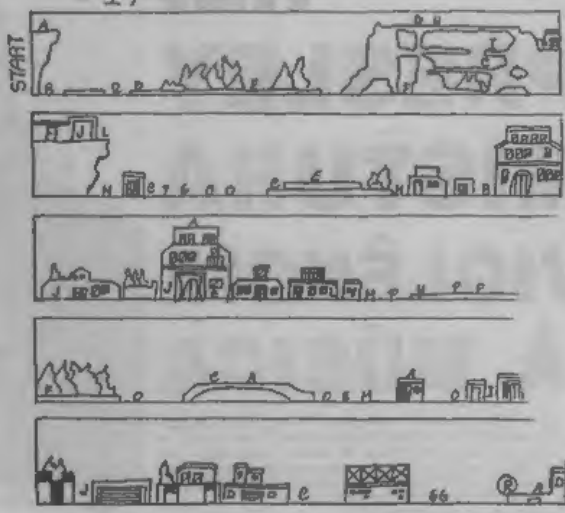
CLUB, Bº do Miradouro - Rua 4 da Infantaria, 8 Catujal - 2885 SACAVEM.

R.A.M.
 R.A.M. foi o jogo escolhido por um leitor que nos escreveu pela primeira vez. Apesar de um mapa deste jogo já ter sido publicado anteriormente, a verdade é que um dos monstros teve pena de comer um tão jaltoso, enviado pelo Ricardo Jorge, da Rua Arlindo Vicente, 5 - 1ª E 2830 Baixa Banheira.
 O Ricardo Jorge mandou também algumas dicas para o mesmo jogo:
 - Não devemos gastar granadas contra os soldados, mas sim contra veículos.
 - Depois de activares o camião ou o hel-portátil, não voltas para trás ou perdes muito combustível.
 - Para conseguir alcançar bem as plataformas, quando saltamos, devemos colocar-nos à porta.
 - Em vez de combatemos, é preferível por vezes fugirmos.

RAM RAM



Mapa



RAM Legenda RAM

- A - COMBUSTÍVEL
- B - METRELHADORA
- C - LANÇA - MISSEIS
- D - CAMIÃO
- E - ARMA ENIMIGA
- F - VIDA EXTRA
- G - TANGUE
- H - MORTEIRO
- J - CANHÃO
- J - BASE DE HELICÓPTEROS E.
- L - HELICÓPTERO PORTÁTIL
- H - GRANADAS
- N - AVIÃO LANÇA - MISSEIS
- P - CAMIÃO LANÇA - MISSEIS
- Q - VEÍCULO INIMIGO
- R - PROTÓTIPO RAM

FEITO POR:
R.J.P.F.